ナイトストライカー

※写真は業務用のものです。

完成度ゲージ 20%　1人プレイのみ

タイトー／発売日未定／価格未定／SHT／CD-ROM

「ルナーク」以来の長い沈黙を破って、タイトーが初のＣＤソフトを発表した。しかもそのタイトルは、かねてからユーザーの希望が高かった、あの「ナイトストライカー」だ！

これは、深夜の街を飛行可能のシブい車で疾走する、「スペースハリアー」タイプの３Ｄシューティングだ。もっとも、ゲームセンターで遊びまくった人も多いだろうから、あれこれ説明する必要はないかな？

発売日はまだまだ未定だが、早ければ年末ごろにはユーザーの手に届くかもしれない。タイトーの代表的な作品だけに、時間がかかってもいいから納得のいく完成度になることを期待したいね。



やったぜタイトー！　俺は信じていたぞ！

『BEEP! メガドライブ』1992 年 7 月号掲載

ナイトストライカー
ついに登場！タイトーの切札

タイトー／発売日未定／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

去年の遊星セガワールドに初出展されて以来、誌面紹介が切望されていた「ナイトストライカー」がついに見参！ 注目せよ。

ファン待望のナイストがついに登場だぁ!!

これが自機



自機インターグレイの雄姿だ。空中飛行、地上走行、海面ホバー走行ができる万能マシーン！

「やっと」というか、「ついに」というかはこのページを読んでいる諸君にまかせよう。

そう、ゲームセンターで根強い人気を誇ったあの「ナイトストライカー」がMEGA-CDで登場するのだ。下の画面写真の数々を見てもらえばわかるが、可能な限りアーケード版に忠実な移植がされている。ちなみに、障害物や敵の弾などは、拡大縮小機能を使っているため、多少粗く感じるが、実際は苦にはならない程度に仕上がっているぞ。また、BGMは可能であればＣＤからの直接再生をするように努力されており、効果音もメガドライブ内臓のＰＣＭ音源を使用するそうだ。ファンの諸君、安心して待つがよい。期待大だぞ！

移植度はほぼカンペキ!! とくとご覧あれ!!

拡大する背景



運河を駆ける自機。障害物のゲートが拡大表示されているのがわかるよね。努力のあとがうかがえる場面だ。

可能な限り



地面があるところで自機を下に押しつけると地上走行ができる。敵は空中、地上とあらゆる場所から登場するのだ。トリガーを引け！

忠実な再現!!

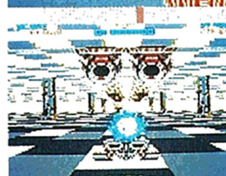


ヘリコ部隊と交戦の最中だ。まだ遠くなので小さいが、弾を撃ってくるぞ！

コースは21も!!



コースは途中で分岐する。実際に通るステージは6つ、エンディングも6つある。



これは工場のステージだ。固定砲台が弾を撃つ。やられる前にやれ！ 見た限りではアーケード版と同じなので驚いてしまうぞ。期待は高まるばかりだ！



ボスが登場する前にこのように警告が発せられる。どんなヤツが出てくるか、緊張する一瞬だ。このあと、ボスとの一騎討ちが展開されるのだ

ボスもサイバー

OH!ビックリホー!!



Ａステージのボス登場。射程軸を合わせると、弾を撃ってくる。それまではバリアを張ってるぞ。解けた瞬間に撃て！

ぐいぐい動くぜ



Ｂステージのボスだ。作業用の工業機械らしい。本体のアームをくねらせながら迫ってくるのだ。

『BEEP! メガドライブ』1993 年 3 月号掲載

ナイトストライカー
暗闇の世界にエネルギーを打ち放て

タイトー／5月28日発売予定／7,800円／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

ゲーセンの隅で青白い光に包まれていた幻想的なきょう体。このきょう体の中味が家庭で味わえるなんて、いい時代だよな。





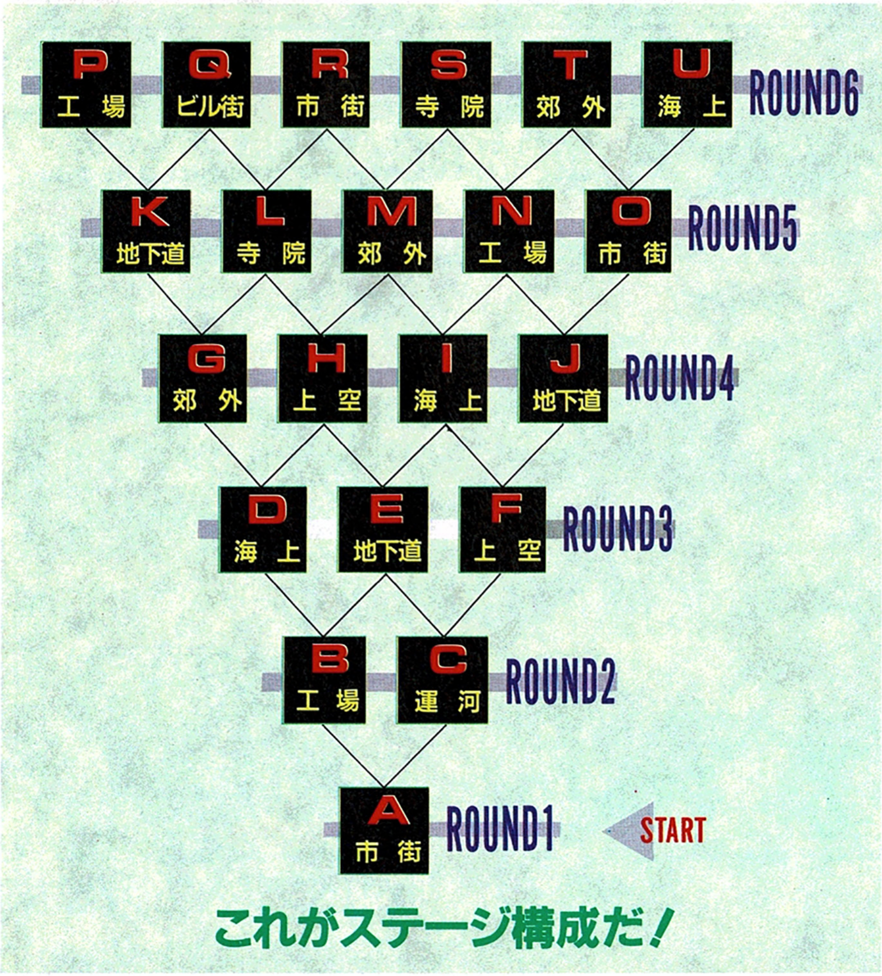
祝完成！ アナログパッドにも対応しているぞ！

移植作業完全終了 後は発売を待つだけ

画面写真が公開されたと思ったら、もう完成。アーケード版登場当時は、このゲームを家庭用ゲーム機に移植するのは絶対無理と言われてきたが、成し遂げてしまうあたりはさすが業界の雄タイトーだ。それも忠実な移植だけに務め、ＣＤ版だからといって特別なことをしないのもいいぜ。期待して発売日を待て。



なんとアナログパッドにも対応しているぞ。しまい込んで塵のかぶったパッドを天日にさらす時がきたのだ。持ってない人は買え。



これがステージ構成だ！

全21ステージあるけど 6ラウンド制だぞ

「ナイトストライカー」には、全部で21のステージが用意されている。しかし、１回のゲームプレイで見られるのは６ステージだけだ。その謎は左図のように枝分かれしていくステージ構成にある。そして最後に選んだステージによってエンディングも変わるのだ。だから１度ゲームを終わらせたからって、それで終わりと思わず、再度チャレンジしよう。

ステージ終了後に分岐点が！



毎回違うステージを選べば何とおりの楽しみが生まれるか？数学（算数）が得意な人は計算せよ。とりあえずいっぱいだ。

『BEEP! メガドライブ』1993年5月号掲載

最終的に自機は数種類の変形を遂げるのであった

自機のインターグレイはフルオート連射のレーザー弾と、単発のホーミングレーザーを装備している。水陸空なんでもＯＫの万能マシンだ。通常はこの機体で突き進むのだが、最終面ではさまざまな変形をする。最終面は６ステージあるので、全部で６種類のパターンが用意されているのだ。すべてが有利に変形するわけではない。最初は有利な変形をするステージを選んでエンディングをめざせ。

●通常はこのタイプだ●

操作は３Ｄゲームでは当たり前の、レバーを上に入れると下に移動し、下に入れると上に移動するものだ。もちろん、オプション設定で逆に変更もできるぞ。



海の上はホバー走行。水しぶきをあげて走る姿は海上のシーンでしか見られない貴重(？)なものだ。もちろん、撃墜されなければ海の中に沈むことはない。



自機が地上に接すると地上走行形態に変形する。タイヤが出たりするが、形が変わるだけで操作の変更はない。安心せよ。



Ｐステージを選ぶとインターグレイはフィギュア形態に変形する。攻撃は通常レーザーとホーミングレーザーを１発ずつ交互に発射。見ためはイカスが、前方が見にくくなるのであまり実用的ではない。





Ｑステージではパーソナルアーマードユニットで自機から脱出する。生身だけに当たり判定が小さくて楽になるかも……。

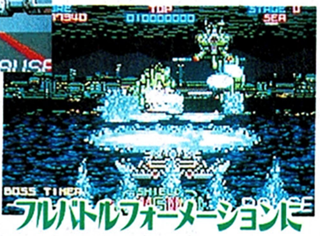
Ｓステージではコクピット部分のバイクだけで進む。操作方法がちょっと変わり、基本的に左右の移動しかできない。でも下でジャンプ可能だ。





Ｔステージを選ぶとインターグレイはブースターユニットを装着する。装着すればダブルレーザーが発射できるぞ。

Ｕステージでは予備のガンバレルが全部開いたフルバトルフォーメーション状態になる。攻撃が広範囲に広がり、貫通も可能。強力すぎて言うことなしだ。この他にも支援機と合流するパターンがあるぞ。こっちも強力。



見どころはたくさんあるが遊びどころもたっぷりある

「ナイトストライカー」を知らない人のために説明しておくと、ゲームは強制スクロールの３Ｄシューティング。シールド制を採用し、ダメージを受けるたびに画面下のシールドメーターが減っていく。このメーターがゼロになるとゲームオーバーだ。コンティニューは回数制限があるが、ゲームオーバーになった場所から続行可能。そして、各ステージの最後には必ずボスがいて、倒せばステージクリアになるという寸法だ。全編夜なので地味な印象を受けるが、一度遊べば絶対虜になるぞ。



あれに見えるのがこのステージのボスだ。アイツを倒せばこのステージは終わり。精進して倒そう。

敵の工場だから兵器がたくさんあってもしかたない。目に見えるものはすべて破壊する。突き進め。





郊外は先まで見通せるのはいいが、相手も見通せるので五分五分かな。



寺の中でも戦ってしまうバチ当たりなステージもある。なんでもアリだ。



ヘッドホン着用でゲームを遊ぶコト！

ゲーセンにあった「ナイトストライカー」のきょう体は、左右のパネルに光点を流すライト・ストリーム・システムを採用していた。これを自宅で再現するのはちと難しいので、とりあえずテレビの前に椅子を持ってきて、部屋を暗くしてゲームを遊ぼう。椅子はボディソニックだと効果的だが、なければ普通の椅子でよい。ソファーは豪華すぎてダメ。ＢＧＭはもちろん大音量。これが最大のポイントだ。ただし、近所迷惑なのでヘッドホンを使え。



「ナイトストライカー」の音楽は評判が高い。いい物は小さな音ではダメ。思い切ってボリュームを上げよう。

ナイトストライカー
インターグレイで夜の街に閃光を突き立てろ

タイトー／5月28日発売予定／7,800円／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 100％ 1人プレイのみ

コイツは1回のプレイぐらいじゃ、魅力のすべてがわかったとはいえない。最低6回はやって、すべてのステージを味わおう。

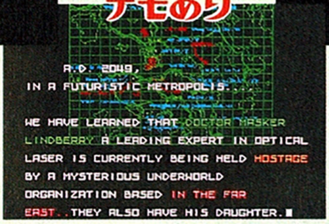
ゲーセンでの驚きがホントに家庭で再現できるのか!?

今月28日の発売まであと20日と、皆様の手元に届くのも時間の問題になった。そこで改めて気になるのが、ホントにゲーセン版そのままの「ナイトストライカー」が家庭で遊べるかってことだ。結論から言おう。〝ほぼ〟そのまだ。〝ほぼ〟っていうのは、きょう体の問題もあるし、表示能力の違いなどどうしようもない部分を除けばってこと。一番重要な雰囲気は損なってない。安心して買い求めよう。



タイトルあり

ゲーセン版を忠実に移植したのだから、タイトル画面がまったく同じでも何の不思議もない。むしろ、感謝感激雨あられ状態だろう。ここでスタートボタンを押すと、ゲーセンでいうコイン投入音が聞けるって寸法だ。



デモあり

もちろんデモ画面などもついているぞ。ゲーセン版をそのまま持ってきたらしく、操作説明はゲーセンそのものだ。やるな。



オープニングあり

これが自機のインターグレイだ。ちなみにこれはハイスコアランキングで見られるカット。オープニングデモではない。しかし、オープニングデモではインターグレイの発進シーンが見られるぞ。なんでもかんでも載せちゃったら楽しみ薄いもんね。

ゲーム攻略のポインツはこの3つだ！

ゲーセン版を忠実に移植しているためゲーム攻略のポイントはすべてゲーセン版と同じだ。ポイントはいくつもあるが、細かい部分を取り上げているとキリがない。そこで、今回は3つにまとめてみた。まとめたっていうほどたいしたもんじゃないが、言うなればこれが基本ということだ。この3つを常に頭の中から中枢神経を通じて手に送り込め。

①とりあえず回る



3Dゲームのお約束ともいえる行動パターンだ。誘導ミサイル対策にはこれしか考えられないだろう。

②ホーミングを活用せよ



ホーミングミサイルは方向ボタンを押しながら、発射ボタンを押すと誘導してくれる。覚えておこう。

③レーザーは出しっ放しで



レーザーはフルオート連射なので常に発射ボタンを押していよう。ボーナス狙いのときは別だけどね。

ステージクリア後のボーナスポイントについて

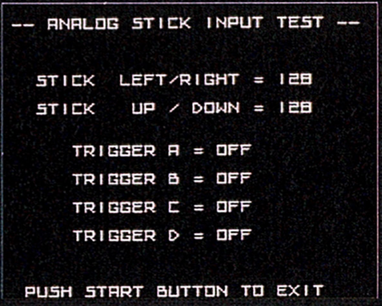
ステージクリア後に加算されるボーナスにはいくつか種類がある。通常はシールドの残量とボスタイマーの残り。しかし、弾を撃たず、なおかつダメージを受けずにクリアするとパシフィストボーナスがもらえる。腕に自信があるヤツはやってみよう。



他にステージに出現する敵をすべて倒すともらえるワイプアウトボーナスもある。

アナログパッドでプレイするとさらによい！

ゲーセン版の「ナイトストライカー」はアナログレバーで自機を操作していた。だからゲーセンに近い状態をめざすなら、メガドライブ周辺機器の秘密兵器、アナログパッドを使用するしかない。もちろん「ナイトストライカー」は先月も紹介したようにアナログパッド対応になっている。実際につなげてプレイしてみた感想は……なかなか良好。そりゃガッチリしたアナログレバーとアナログパッドの小さなスティックを比較するのはとても卑怯だが、それを補うほどの操作感覚はある。なによりも付属のパッドでプレイするより、ホーミングレーザーが出しやすい。これに尽きる。アナログパッドをすでに持っているヤツは、心の中でガッツポーズをとれ。ないやつは必死で探せ。以上。



ちゃんとアナログパッドのテストもできるようになっている。久しぶりに使う人はこのモードでチェックしよう。

『BEEP! メガドライブ』1993 年 6 月号掲載

9つのシーンはこうして進め!

「ナイトストライカー」は、6ラウンド21ステージで構成されている。そして、21のステージはさらに9つのシーンに分類することができる。それぞれのシーンは舞台が違うだけではなく、登場する敵キャラクターも違う。そのため、シーンごとに攻略パターンを作っておけば、戸惑うことなく進めるハズだ。もちろん、後半のステージに進むほど難易度は高くなっていく(コンティニューをしない場合のみ)が、基本的なパターンは変わらない。コツをつかんでガッチリ進もう。苦手なシーンを作ると全部のエンディングは拝めないぞ。

市街 STAGE A·O·R

道路の両脇にビルが建ち並んでいる。もちろん、このビルにぶつかると痛いだけではすまない。地上走行で進み、敵弾が飛来したら左右に避ける。しかし、上空で左右に避けていたほうが安全なので、得点に拘らない人はこちらをオススメする。そう、地上走行と飛行中はポイントの加算数が違うのだ。


同じ市街でもステージAとステージRでは難易度が違いすぎる。侮るな。

工場 STAGE B·N·P

敵が虎視眈眈と兵器を製造する工場内を進む。うなるほどの兵器はないが、破壊不能なシャッターが並んでいるためにつまらないところでダメージを受けてしまう。常に画面の中央で戦うようにしていれば、追い込まれることは滅多にない。やたらに動かないほうがいい時もあるのだ。いつも心がけろ。


工場といえばシャッター。コイツに尽きる。立っているだけの柱もじゃまだ。

運河 STAGE C


ステージCだけでしか見られない運河のパイプ。ボーナスを狙わず安全に避けろ。

ビルの谷間に運河が流れている。市街と同じように進めばいいかと思えるが、運河にはパイプが架けられている。そのため、このパイプにぶつからずに進むのがこのシーンの課題だろう。ちなみに、これらのパイプのどこかをくぐり抜ければ、ステージクリア後にミステリーボーナスが入るぞ。

海上 STAGE D·I·U


海面に見える緑の玉は、プレイ上何の影響もない。わざわざ避ける必要はないぞ。

ひたすら海の上を突き進む。もちろん海の上なので地上走行はできない。障害物は少ないがたまに出現する橋だけには注意すること。この橋と誘導ミサイルが同時に現われないのが唯一の救いだろう。ここではホバー走行で進み、誘導ミサイルに対応する時だけ飛んで周回するとよい。

地下道 STAGE E·J·K

一本道のトンネルは敵の出現パターンがわかりやすい。とはいっても、巨大なボールは少しでも油断すると破壊しきれない。この場合は地下道の四隅に退避しよう。一番厄介なのはシャッター。シャッターの姿が見えたら画面の中央(地上走行のままでよい)に移動してすばやく対応すること。


シャッターの先に見える誘導ミサイルをどう避けるかがポイントだろう。

上空 STAGE F·H

ビルの乱立している都心上空での戦闘。当たり前だけど、登場する敵キャラクターはすべて飛行している。そのため、ほとんど回っていれば問題ないだろう。障害物もないしね。ただ、誘導ミサイルのときだけ気をつければいい。背後から出現する敵は前方にいかない限り攻撃されることは絶対ないぞ。


誘導ミサイルにさえ注意すればいい。回っていれば道は開けていくのだ。

郊外 STAGE G·M·T


道路の上空に出るアーチが見えてきたときは地上走行で対応する。基本は地上だ。

市街のビルがない場所、というと語弊があるけど見た目はこうだからしかたない。しかし、敵キャラクターの出現数は段違いにこっちが上だ。見通しがいいからたくさん見えるなどと楽観視していると、絶対痛い目にあうだろう。地上走行にこだわらず、いつでも大回りできるようにしたい。

寺院 STAGE L·S


灯籠は塔はすべて破壊。壊しても天罰はないぞ。バイクのときは避けに徹しろ。

灯籠がたくさん並んでいる神聖な場所だ。神聖とはいっても敵がそう思っているだけでこちらが気にすることはない。ここに出現する敵キャラクターは、種類は少ないけど数はやたらと多い。特に顔の形をした無人砲台はホントに多すぎる。常に動き回って狙い撃ちされないように努めよう。

ビル街 STAGE Q

最終ラウンドのステージQでしか見ることのできないビル街のシーン。市街と似たようなものだが、パイプはあるし、看板は多いし……。道路の上空の障害物が目立つぞ。避けるのも一苦労だが、この時の自機はパーソナルアーマードユニットになってくれる。そのため、比較的避ける作業は楽だぞ。


敵もたくさん出現するが避けていれば何の問題もない。とにかく回ろう。

全21ステージの最後を締めくくるボスの対応策は?

ステージ最大のクライマックスはボスとの対決だ。このボスを倒せばステージクリアとなり、次のステージに進むことができる。さすがに21ステージもあれば、ボスの姿もよりどりみどりだ。強いヤツもいれば弱いヤツもいる。弱いヤツが相手なら、レーザーを撃ちながら左右に避けるか、画面内を大回りしながら攻撃してればたやすく勝てる。たが、強いヤツをまともに倒すのは危険もデカイ。そこであまり理想的ではないが、ボスの自爆を待つという方法がある。出現から10秒経過するとボスは自爆してしまうのだ。逆に時間内に倒せばそれ相応のボーナスがもらえるぞ。シールド状態と相談して、倒せそうもない時は逃げ切ってしまおう。逃げるが勝ちだ。



最終ラウンドでは自機が変形してしまう。前のラウンドまでとは勝手がまったく違うので気を配れ。



障害物がなければ、大回りしながらレーザーを撃ちまくろう。これでたいていのボスは倒せるハズだ。ただ、回り方を間違えるとボスの弾がこちらにおもしろいように当たる。注意。

STAGE A

フィールドジェネレーター(バリア)搭載ヘリのジャイロハウンドだ。バリアがオフのときしかダメージを与えられないぞ。



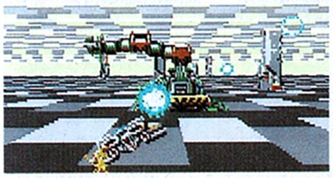


大回りしながら撃っていれば問題ナシ。バリアなんて気にする必要もない。

STAGE B

レーザーロボットのムービングマニピュレーター。頭部の耐久力が低いので、小回りしながら集中攻撃するのが理想ではあるな。

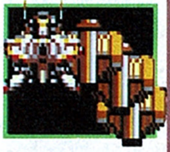




ここで怖いのは障害物のほうだ。おかげで安全な大回りができないからね。

STAGE C

海中無人レーザー砲台のドラゴンヘッド。海中から顔を出して攻撃してくる。出てくるところを狙って頭を攻撃するとよい。

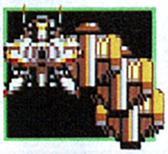


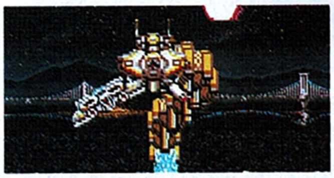


安全に行くなら大回り。でも時間がかかるから頭を狙ったほうが楽だろう。

STAGE D

ここもドラゴンヘッドが相手だ。早めに倒したいのであれば、自機とボスを重ねるようにして攻撃。これで少しは短縮できる。





ここでは2機のドラゴンヘッドが登場する。1機ずつ相手をするのが礼儀。

STAGE E

生体バイオロイドのナイトジャッカル。自機に向かって駆け寄り、体当たりを敢行してくる。撃ってさえいれば敵ではない。





しょせん相手は犬だ。高等な技術を見せる必要はない。軽くひねってやれ。

STAGE F

パーソナルアーマードユニットのスカイドラグーン。編隊で攻撃してくるので、大回りしながら応戦するのが安全だろう。

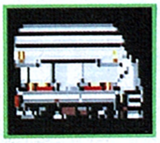




相手は弾を撃つとき一旦止まる。そこを集中攻撃すると手早く倒せるぞ。

STAGE G

ミサイル装甲トレーラーのファイアクラッカー。装甲が比類なくカタイ。ハッチが開いたときにしかダメージを受けないぞ。

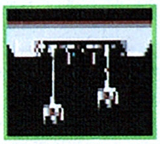




ハッチが開くと誘導ミサイルがガンガン放出される。逃げたほうがいい?

STAGE H

空中要塞のビッグフローターが相手だ。画面上から出現し、画面奥へ進んでいく。下から出てくる砲台を10機倒すと壊れる。

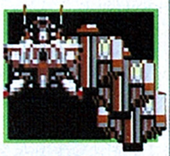




砲台は出入りが激しいので攻撃しづらい。面倒なら大回りして逃げよう。

STAGE I

ドラゴンヘッドとの対戦だが、序盤で相手をしたヤツより動きが早くなっている。集中攻撃を狙うより回ったほうが安全だ。





今度は3機も出現する。とはいっても攻撃方法は変わらないので心配ない。

STAGE J

地下道のボスはナイトジャッカルと相場が決まっている。そのため、ステージの途中よりボス相手のほうが断然楽だろう。





ここでも撃っているだけでよい。地上走行のままで倒せるぞ。やはり犬だ。

STAGE K

ナイトジャッカルと対戦だが、相変わらず脅威（きょうい）の感じられない相手だ。接近されたら左右に避けつつ攻撃していればよい。

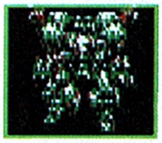




攻撃せずに逃げようとすると厄介な相手に早変わりする。数も多いしね。

STAGE L

局地戦用大型パワードスーツのグレートデストロイヤーが相手だ。３体で出現し、レーザー弾や誘導ミサイルを乱射するぞ。

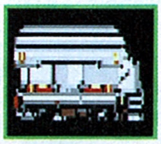




コイツから逃げようとするのは至難の技だ。大回りしつつ攻撃を繰り返せ。

STAGE M

ファイアクラッカーとの対戦は、逃げるか倒すかで戦い方が違う。逃げるのならひたすら大回り。倒すなら小回り２回転で。



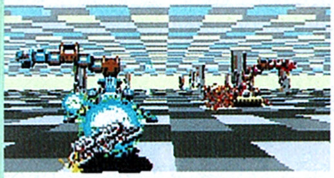


ハッチが開いたら小回り2回転で誘導ミサイルを避けつつ攻撃を続行する。

STAGE N

２機のムービングマニピュレーターと対戦。攻撃パターンは何の変化もないので、障害物だけに注意して頭部を攻撃せよ。

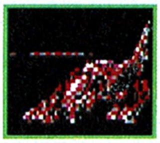




視界はマシなほうなので、大回りさえしなければ障害物には当たらないぞ。

STAGE O

赤いジャイロハウンドが２機出現する。ビルに隠れつつ攻撃してくるパターンなどは相変わらずだ。回転して応戦すること。





バラバラに攻撃してくるので、漫然と回っていると攻撃をくらうぞ。

STAGE P

ムービングマニピュレーターが３機編隊で迎えてくれる。自機がフィギュア形態だけに前方が見えない。避けに集中しよう。





ここでも障害物を避けることが最大のネック。弾はいつも撃ちっぱなしに。

STAGE Q

スカイドラグーンのノーマルドラグーンだけでなく、部隊長のゴールドドラグーンも登場。隊長だけにノーマルより強いぞ。





自機もパーソナルアーマードユニットなので、戦いやすいハズだ。回れ。

STAGE R

ジャイロハウンドの３機編隊と戦う。１機はゴールドヘリの首領専用機だ。ゴールドヘリはカタイので長期戦覚悟で応戦しろ。

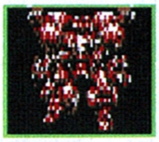




支援機のティンカーベルがいるのでこちらの攻撃力は2倍近い。強いぜ。

STAGE S

グレートデストロイヤーの３体と戦うのだが、強さはＬステージと同程度。バイクで戦っても大丈夫だ。左右に避けるといい。

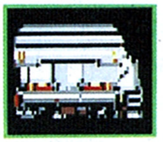


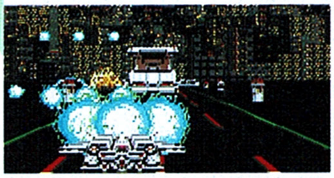


実はコイツがボスではない。条件を満たさないとアイツは見られないのだ。

STAGE T

厄介な誘導ミサイルを放出するファイアクラッカーが相手だが、自機にはブースターユニットが装着されるので問題ないぞ。



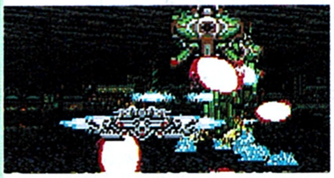


当たり判定は大きいが、先手必勝で先に倒してしまえば関係ない。凄いぜ。

STAGE U

緑のドラゴンヘッド３機と戦う。スピードは速いが、フルバトルフォーメーションで自機が強化されているので楽に倒せる。





すばやく回るのがコツ。コイツらを倒せば、花火を拝むことができるぞ。